NES-OG-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

HOW TO PLAY

TOP GUN™

THE SECOND MISSION

KONAMI®

T

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

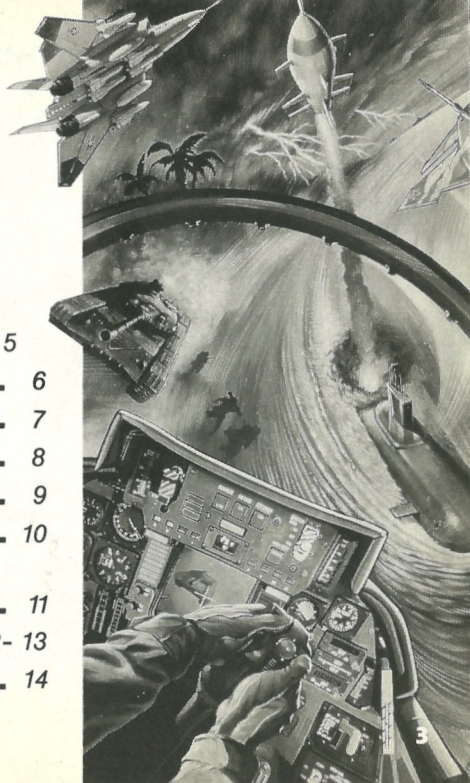
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CONGRATULATIONS!

You now own the authentic Konami home version of TOP GUN™—The Second Mission. We suggest that you read this instruction manual thoroughly before playing the game.

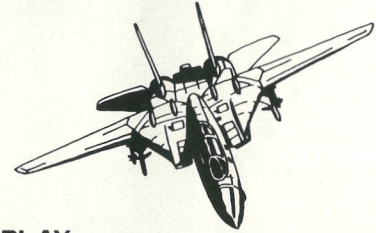
TABLE OF CONTENTS

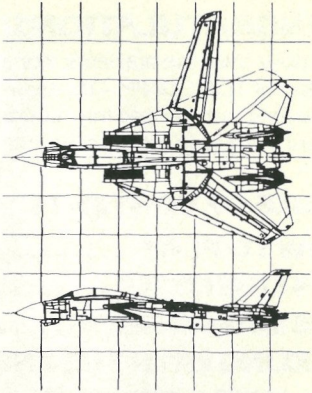
HOW TO PLAY 4
F-14 CONTROLS 5
THE MAIN MISSION 6
DUELING WITH THE ENEMY 7
2 PLAYER DOGFIGHT 8
CHOOSING YOUR FLIGHT MODE .. 9
CHOOSING YOUR MISSILES 10
ALERT LAMPS/
LANDING SEQUENCE 11
ARCH ENEMIES 12- 13
TAKING CARE OF YOUR GAME ... 14



THE MAGNIFICENT F-14 TOMCAT

Though it's nicknamed the Tomcat, the F-14 loves nothing better than a good old fashioned dogfight. With killer missiles hanging from its underbelly, it always goes for the enemy jet's jugular.





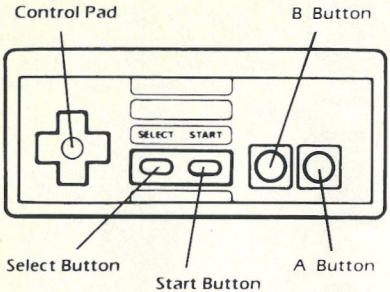
HOW TO PLAY

With bogeys hot on your tail, you must skillfully maneuver your F-14 Tomcat through stage after stage of gut wrenching warfare.

At the beginning of each stage you'll choose from an array of missiles, including the Phoenix, the Sparrow and the ever trusty Sidewinder. To help you fight fire with fire, you'll also have the mega-blasting Vulcan Cannon.

To begin your mission, select either ONE PLAYER, ONE PLAYER VS. GAME or the TWO PLAYER DOGFIGHT. Then press the Start Button.

THE GUIDANCE SYSTEM FOR AN F-14



START BUTTON

Press to begin your mission.

SELECT BUTTON

Press to select your mission or to pause the combat.

A BUTTON

Press to switch from screen to screen and to select your missiles.

The A Button also controls your speed. Hold it down to increase your velocity. Release it to slow down.

Note: The slower your speed, the easier it is to zero-in on the target. When your afterburners are fully throttled, you've got a better chance of dodging enemies that have locked onto you.

B BUTTON

Hold the B Button down to fire your Vulcan Cannon.

When the target enters your sights, it will automatically lock into your fighter's computer (as indicated by arrow). When this occurs, press the B Button twice to fire one of your missiles.

CONTROL PAD

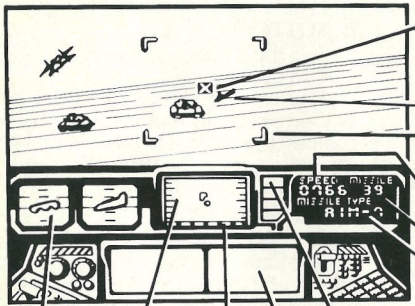
This is your guidance mechanism, controlling the F-14's flaps and ailerons. It allows you to change direction on a dime, whether you want to roll, loop, dive or set the fighter on its tail.

Special functions: Press the Control Pad Left or Right twice rapidly and you'll make one Barrel Roll. (During this Barrel Roll you won't be able to go up, down, left or right. But you'll have a better chance of avoiding oncoming missiles.)

If you press the Control Pad twice rapidly in the opposite direction during the middle of the Barrel Roll, you'll reverse the roll and revolve back to your original position.

At TOP GUN™ School they call these maneuvers "ROLLING THE DICE."

THE MAIN MISSION (YOU AGAINST THE WORLD!)



Vulcan Cannon Sights To be deadly effective, it must be lined up directly on the enemy target.

Target Lock-On Arrow

Missile Sights Its size changes according to the type of missile you're carrying.

Air Speed

Remaining Missiles

Type of Missile

Artificial Horizon

Damage Gauge

Danger Lamp

Radar This gives you up-to-the-second positioning of enemy forces and their approaching missiles.

Flight Computer Monitor Like an electronic copilot, it relays instructions and warnings to you.

You're the sole pilot between the enemy's Armageddon bound armada and global annihilation. Talk about a rock and a hard place! To save the day, you must survive and conquer three stages of combat and then return safely (though probably severely shot up) to base.

In **STAGE ONE**, destroy all (repeat all) of the enemy's nuclear attack subs. After that, blast the cruise missile-carrying "Black Jack" bomber.

In **STAGE TWO**, blast your way through a tank infested forest, avoiding Stinger Missiles, until you find and shoot from the sky the doubly-destructive "Hind-Alpha" helicopter.

Finally, in **STAGE THREE**, you'll have to soar through a lightning storm while avoiding Killer Satellite-based laser beams. At the end of this stage you'll probably reach the end of the line, as you confront the enemy's "Star Wars" space shuttle.

NOTE FROM THE DESIGNERS OF YOUR F-14: When the submarine, tank, forest, lightning or laser beams are on the screen your plane will be incapable of "ROLLING THE DICE". This is to ensure pilot safety, preventing you from pulling too many Gs and "blacking out."

DUELING WITH THE ENEMY

During this intense air combat mission, you'll go one-on-one, missile-to-missile with the computer's most ferocious dogfighters. It's you against them. And each time you send one of these aces spinning to earth, you'll be promoted.

But if a Bandit shoots you out of the sky, all you'll get is a purple heart — posthumously of course!

THE SEVEN DEADLY PILOTS

Boris "Buzz" Bombzinsky

Gorky Skykovsky

Igor Gregovich

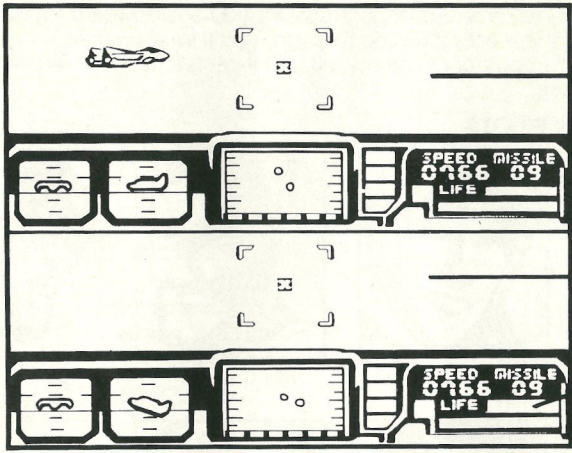
Demitri Jetsky

Bobo Bubushka

Stalin Fortimesky

Fearless Leader: Cy Beeria

THE 2 PLAYER DOGFIGHT



Pilot One's Fighter Screen

Pilot Two's Fighter Screen

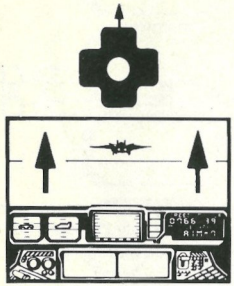
Life Gauge
The Life Gauge must be full for you to loop.

Suddenly, on this mission, your best friend becomes your worst enemy, as he challenges you to an aerial duel to the death.

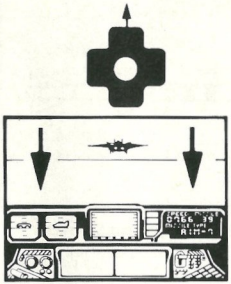
Might as well wash those fond academy school memories from your brain, when you used to double date with the admiral's twin daughters. Because now your life is in double jeopardy. And the key to victory is a ruthless determination to not only survive, but to prevent your friend/foe from getting a big head!

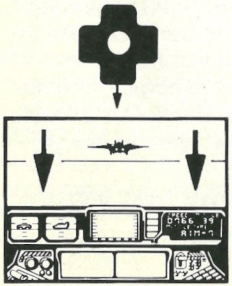
CHOOSING YOUR FLIGHT MODE

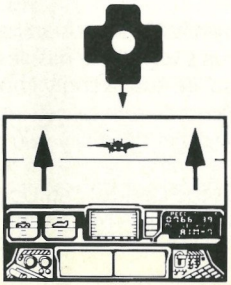
NORMAL



REVERSE



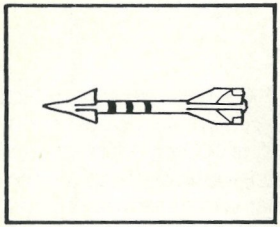




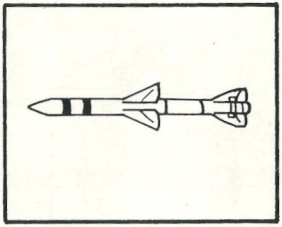
When the opening selection screen appears, you'll see a mode option. Select this option and you'll switch to a screen that will allow you to change your mode of flight from NORMAL to REVERSE. To choose your mode, press the Control Pad Left or Right.

At this time, you can also turn the music ON or OFF by pressing the Select Button.

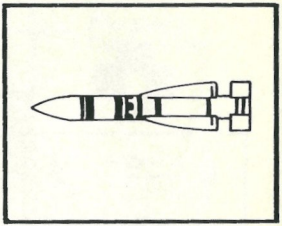
CHOOSING YOUR MISSILES



The Trusty Sidewinder
Narrow missile sights



The Jet Eating Sparrow
Medium missile sights



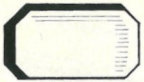
The Indubitably Deadly Phoenix
Wide missile sights

All great pilots realize the most critical decision he or she will ever make takes place on the ground. That's when the missile selection is made.

The reason this decision is so life-sustainingly important, is because certain missiles are more effective against certain targets. And if your fighter is armed with the wrong missiles . . . well, let's just say you'd better see your lawyer about writing a will.

To select your missiles, press the Control Pad Up or Down. Next, press the A Button to attach your choice to the F-14's wings.

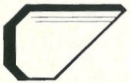
THE ALERT LAMPS



The Danger Lamp
Flashes when enemy comes into your field of view.

Lock-On Lamp A
Flashes when the enemy has locked onto you.

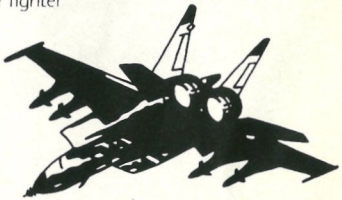
Lock-On Lamp B
Flashes when you've locked onto an enemy.



Rotation Lamp
Flashes during a Barrel Roll, when your fighter begins pulling Gs.

LANDING YOUR FIGHTER

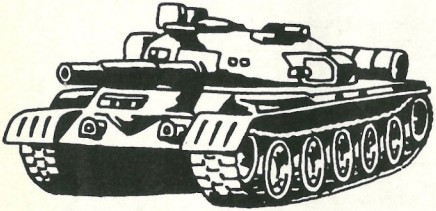
At the end of each stage in the MAIN MISSION and after every DUEL WITH THE ENEMY, you must return to the carrier and land for refueling and a fresh supply of missiles.



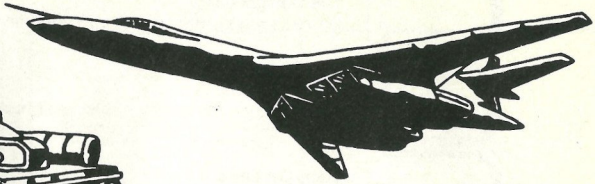
HOW TO LAND (CALLING THE BALL)

To ensure a safe landing, press the Control Pad to maneuver your aircraft into proper landing position. Also use your A and B Buttons to match the speed displayed on your radar. Remember: The A Button speeds up your fighter, while the B Button applies the Air Brakes.

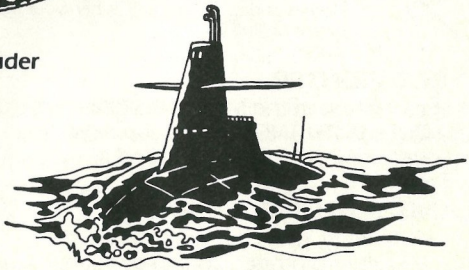
YOUR ARCH ENEMIES



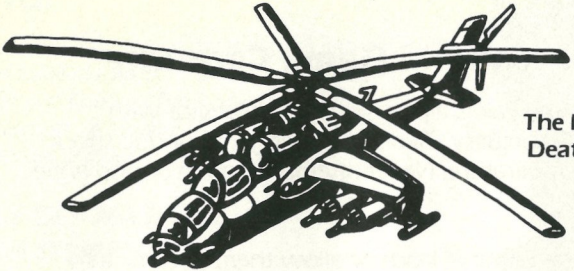
The Misha Marauder



The Black Jack
Bomber



The Red Tide
Nuclear Attack Sub



The Hind-Alpha
Death Chopper

The Star Wars
Space Shuttle

The Fire Storm
Fighter

Treat Your Konami Game Carefully

• This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.

• Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

• Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.

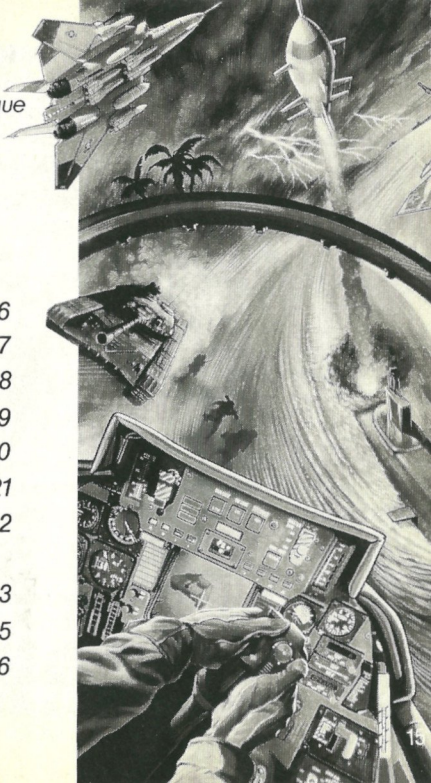
• Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

BRAVO!

Nous vous félicitons d'avoir acheté une authentique version familiale de TOP GUN™ - The Second Mission par Konami. Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instruction avant de commencer à jouer.

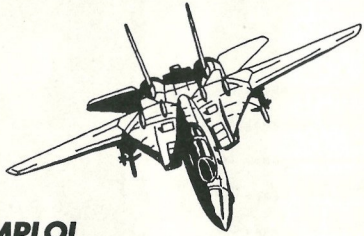
TABLE DES MATIERES

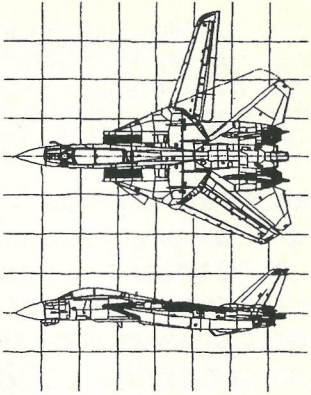
MODE D'EMPLOI 16
AUX COMMANDES D'UN F-14 17
LA MISSION PRINCIPALE 18
DUELS AERIENS AVEC L'ENNEMI 19
COMBAT AERIEN A 2 JOUEURS 20
SELECTION DE VOTRE MODE DE VOL . 21
SELECTION DE VOS MISSILES 22
VOYANTS D'ALERTE/ SEQUENCE D'ATTERRISSAGE 23
ENNEMIS IRREDUCTIBLES 24-25
CONSEILS D'UTILISATION 26



LE MAGNIFIQUE F-14 TOMCAT

Ce n'est pas parce qu'on lui a donné un nom de chat, que le Tomcat n'est pas prêt à faire mener une vie de chien à ses adversaires... Les flancs remplis de missiles dévastateurs, il fonce à chaque fois sur la jugulaire du jet adverse.





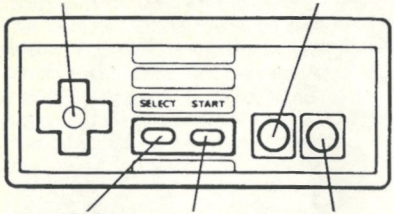
MODE D'EMPLOI

Avec des ennemis collés à votre tuyère, vous devez piloter votre F-14 Tomcat avec adresse au cours des différents niveaux de combat à vous nouer les tripes.

Au début de chaque niveau, vous ferez un choix dans une panoplie de missiles, comprenant le Phoenix, le Sparrow, et le toujours fidèle Sidewinder. Pour vous aider à combattre le feu par le feu, vous disposerez également du Vulcan, un canon à tir hyper-rapide.

Pour commencer votre mission, choisissez soit ONE PLAYER (UN JOUEUR), ONE PLAYER VS. GAME (UN JOUEUR CONTRE L'ORDINATEUR) ou TWO PLAYER DOGFIGHT (COMBAT AERIEN A DEUX JOUEURS). Appuyez ensuite sur le Bouton Start.

AUX COMMANDES D'UN F-14



BOUTON START

Appuyez pour débuter votre mission.

BOUTON SELECT

Appuyez pour choisir votre mission.

BOUTON A

Appuyez pour changer d'écran et pour choisir vos missiles.

Le Bouton A contrôle également votre vitesse. Maintenez-le enfoncé pour accroître votre vitesse. Diminuez votre pression pour réduire votre allure.

Remarque: Plus votre vitesse est faible, plus il vous est facile de vous aligner sur votre objectif. Quand votre post-combustion est à fond, vos chances d'esquiver les ennemis qui se sont verrouillés sur vous sont bien meilleures.

BOUTON B

Maintenez le Bouton B enfoncé pour mettre votre canon Vulcan en action.

Quand l'objectif apparaît dans votre viseur, il est automatiquement pris en charge (acquis) par votre ordinateur de bord (cette opération est matérialisée par une flèche). Appuyez alors deux fois sur le Bouton B pour tirer un de vos missiles.

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

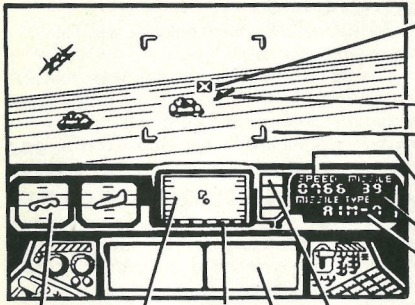
C'est votre système de pilotage qui commande les volets et les ailerons du F-14, vous permettant de changer de direction sur une pièce de cinq francs, que ce soit pour faire un tonneau, une boucle, un piqué ou une montée à la verticale.

Fonctions spéciales: Appuyez rapidement par deux fois sur la Gauche ou sur la Droite de la manette multidirectionnelle, et vous exécuterez un tonneau. (Au cours de ce tonneau, vous ne pourrez pas monter, descendre ou aller à gauche ou à droite. Mais vous aurez une meilleure chance d'éviter un missile venant à votre rencontre.)

Si vous appuyez rapidement par deux fois sur la direction opposée pendant que vous êtes en train de faire un tonneau, vous inverserez ce dernier et vous vous retrouverez dans votre position initiale.

A l'Ecole de TOP GUN™, on appelle ces manœuvres "Faire rouler les Dés".

LA MISSION PRINCIPALE (VOUS CONTRE LE MONDE!)



Viseur du canon Vulcan *Pour être efficace à 100%, il doit être aligné directement sur l'objectif ennemi.*

Flèche de verrouillage d'objectif

Viseur Missiles *Sa dimension varie en fonction des missiles que vous transportez.*

Indicateur de vitesse

Nombre de missiles disponibles

Type de missile

Horizon artificiel

Indicateur d'avarie

Voyant d'alerte

Radar *Vous donne la position en temps réel des forces ennemies, ainsi que celle de leurs missiles lancés contre vous.*

Ecran de l'ordinateur de vol *C'est un copilote électronique qui vous transmet des instructions et des avertissements.*

Vous êtes le seul pilote entre la dévastatrice armada ennemie et un anéantissement global. Vous aurez besoin d'être solide comme Gibraltar! Pour être victorieux, vous devrez rester en vie et remporter trois niveaux de combat avant de revenir à votre base, bien qu'en étant probablement sévèrement endommagé.

Dans le **NIVEAU UN**, *détruisez tous (nous avons bien dit: tous) les sous-marins nucléaires d'attaque ennemis. Après cela, détruisez le bombardier "Black Jack" porte-missiles de croisière.*

Dans le **NIVEAU DEUX**, *attaquez une forêt infestée de chars, en évitant les missiles Stinger, jusqu'à ce que vous trouviez et détruisiez un hélicoptère "Hind-Alpha" qui est particulièrement redoutable.*

Enfin, au **NIVEAU TROIS**, *vous traverserez une tempête d'éclairs tout en évitant les rayons laser transmis par un satellite tueur. A la fin de ce niveau, vous atteindrez vraisemblablement la fin du voyage alors que vous affrontez la navette spatiale ennemie style "Guerre des Etoiles".*

MESSAGE DES INGENIEURS AYANT CONCU VOTRE F-14 : Votre appareil est incapable de "FAIRE ROULER LES DES" quand le sous-marin, le char, la forêt, les éclairs ou les rayons laser sont sur votre écran. Cela a pour but d'assurer la sécurité du pilote en lui évitant d'encaisser trop de G et de perdre conscience.

DUELS AERIENS AVEC L'ENNEMI

Au cours de cette mission de combat aérien intensif, vous serez opposé homme contre homme, missile contre missile avec les pilotes les plus agressifs de l'ordinateur. C'est vous contre eux. Et chaque fois que vous enverrez un de ces as au tapis, vous recevrez une promotion.

Mais si un Bandit vous descend, vous n'aurez droit qu'à un Purple Heart (décoration américaine), à titre posthume bien entendu!

LES SEPT TERREURS DU CIEL

Boris "Buzz" Bombzinsky

Gorky Skykovsky

Igor Gregovich

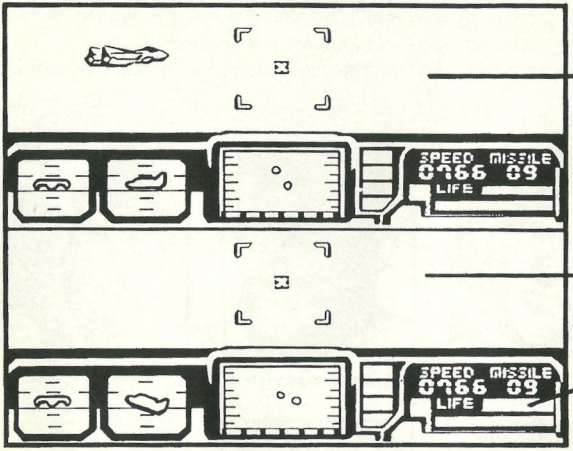
Demitri Jetsky

Bobo Bubushka

Stalin Fortimesky

Fearless Leader: Cy Beeria

COMBAT AERIEN A 2 JOUEURS



Ecran du pilote du chasseur n° 1

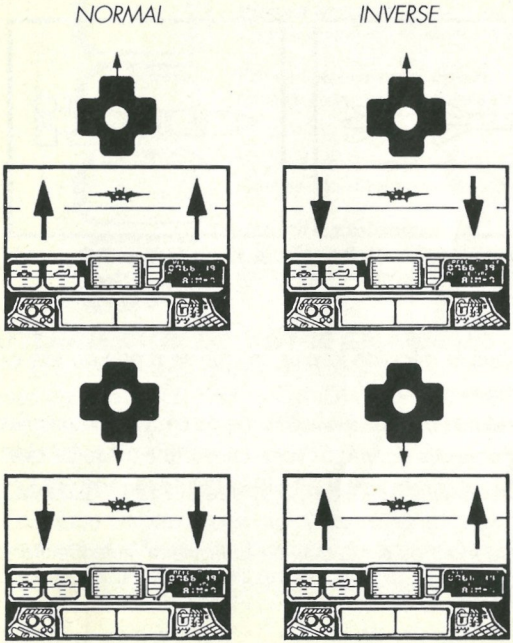
Ecran du pilote du chasseur n° 2

Compteur de vies
Le compteur de vies doit être plein pour que vous puissiez faire une boucle.

Soudain, au cours de cette mission, votre meilleur ami devient votre pire adversaire et vous impose un duel aérien jusqu'à la mort.

Vous feriez aussi bien d'effacer de votre esprit ces agréables souvenirs de l'Ecole de l'Air, quand vous aviez l'habitude de fréquenter les filles jumelles de l'amiral. Car maintenant votre vie est deux fois en danger. Et la clé de la victoire réside dans une détermination sans faille non seulement à survivre, mais à empêcher votre ami/ennemi d'avoir la grosse tête.

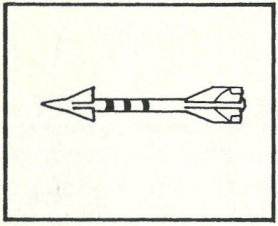
SELECTION DE VOTRE MODE DE VOL



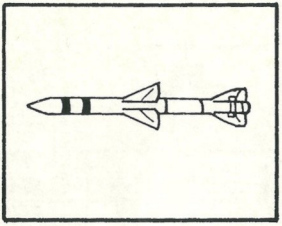
Le premier écran de sélection qui s'affiche vous présente une option de mode. Choisissez cette option, et vous passez sur un écran qui vous permet de commuter votre mode de vol NORMAL en mode INVERSE. Appuyez sur la Gauche ou sur la Droite de la manette multidirectionnelle pour choisir votre mode.

Vous pouvez aussi, au même moment, mettre le fond musical sur ON (En Fonction) ou sur OFF (Hors Fonction) en appuyant sur le Bouton Select.

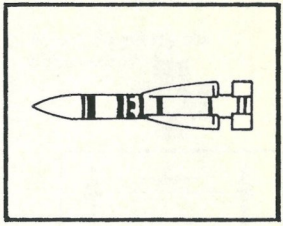
SELECTION DE VOS MISSILES



Le fidèle Sidewinder
Missile courte portée



Le Sparrow, tueur de jets
Missile moyenne portée



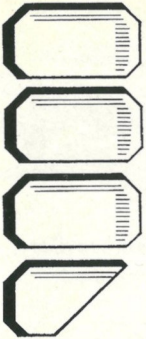
Le Phoenix, il ne fait pas de quartier
Missile longue portée

Tous les grands pilotes reconnaissent que la décision la plus critique se prend au sol, au moment où se déroule la sélection des missiles.

Pourquoi cette décision est-elle si importante à votre survie? Parce qu'un type de missiles donné est plus efficace contre un type d'objectifs donné. Si votre chasseur est équipé des mauvais missiles... eh bien, disons que vous auriez intérêt à voir un notaire en vue de rédiger votre testament.

Pour choisir vos missiles, appuyez sur le Haut ou sur le Bas de la manette multidirectionnelle. Appuyez ensuite sur le Bouton A pour arrimer votre sélection sous les ailes du F-14.

LES VOYANTS D'ALERTE



Voyant Danger
Clignote quand un adversaire entre dans votre champ de vision.

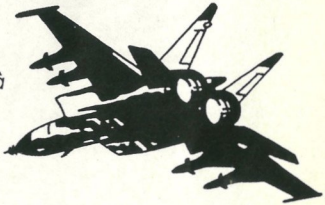
Voyant de verrouillage A
Clignote quand un adversaire s'est verrouillé sur vous.

Voyant de verrouillage B
Clignote quand vous vous êtes verrouillé sur un adversaire.

Voyant de rotation
Clignote pendant un tonneau, lorsque votre chasseur encaisse un grand nombre de G.

ATTERRISSAGE DE VOTRE CHASSEUR

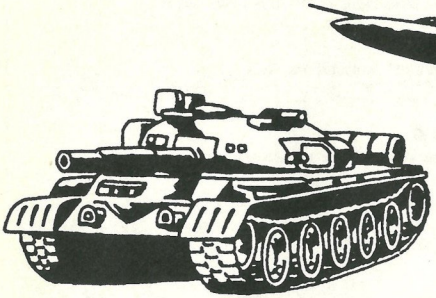
A la fin de chaque niveau de MISSION PRINCIPALE, et après chaque DUEL AVEC L'ENNEMI, vous devez retourner à votre porte-avions et vous y poser pour faire le plein de carburant et de missiles.



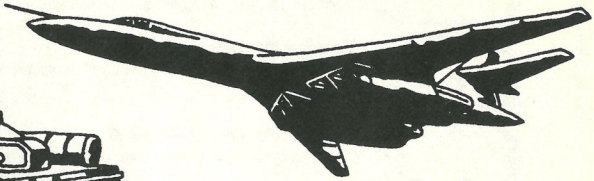
COMMENT ATTERRIR (FAIRE UN 3 POINTS)

Pour faire un appontage réussi, appuyez sur la manette multidirectionnelle afin de placer votre appareil en position correcte d'atterrissage. Utilisez également les Boutons A et B pour maintenir la vitesse affichée sur votre radar. N'oubliez pas que le Bouton A sert à donner de la vitesse à votre chasseur, et que le Bouton B agit sur les aérofreins.

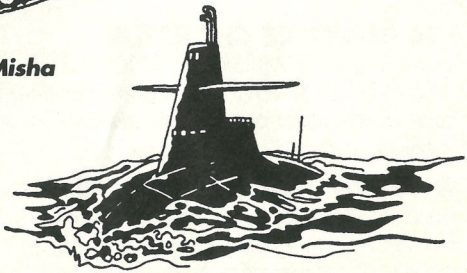
VOS ENNEMIS IRREDUCTIBLES



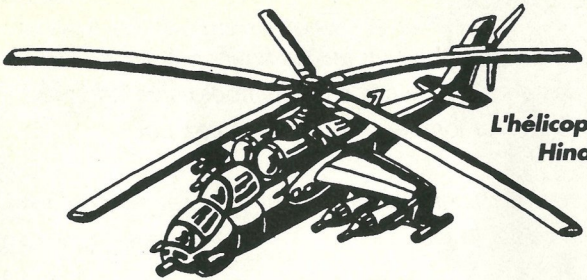
Le char de reconnaissance Misha



Le Bombardier Black Jack



Le sous-marin nucléaire d'attaque "Marée Rouge"



L'hélicoptère mortel Hind-Alpha

La navette spatiale Guerre des Etoiles

Le chasseur Tempête Rouge

CONSEILS D'UTILISATION

- *Cette cartouche KONAMI est un jeu de haute précision. Elle ne doit pas être rangée dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de la cogner ou de la laisser tomber. Ne la démontez pas.*

- *Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité; cela pourrait endommager le jeu.*

- *Assurez-vous que l'appareil soit toujours hors-tension lorsque vous insérez ou retirez votre cartouche de jeu.*

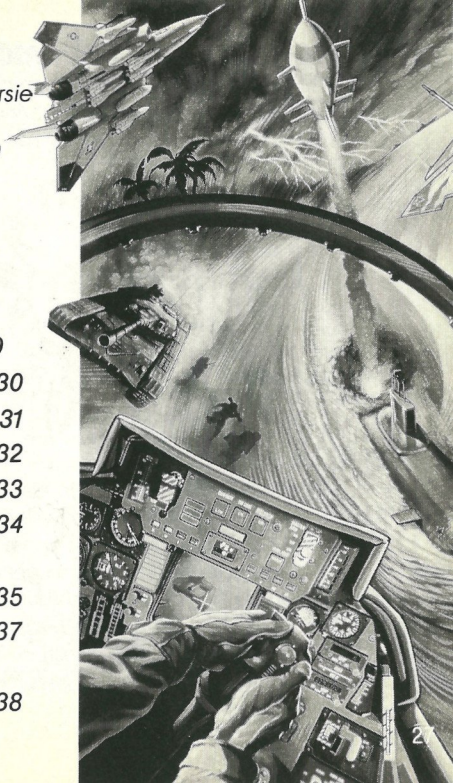
- *N'introduisez jamais vos doigts ou des objets métalliques dans les fiches de connexion. Cela pourrait occasionner le mauvais fonctionnement et/ou des dommages.*

GEFELICITEERD!

Je bent nu in het bezit van de originele Konami versie van TOP GUN™ - The Second Mission. We adviseren je deze handleiding goed door te lezen voordat je met spelen begint.

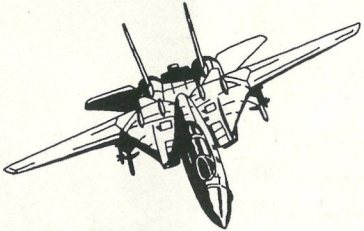
INHOUD

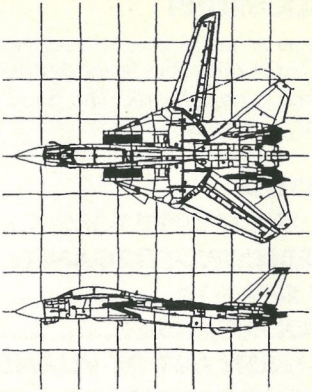
HOE JE HET SPEELT 28
DE BEDIENINGSORGANEN VAN EEN F-14 29
DE HOOFDMISSIE 30
DUELLEREN MET DE VIJAND 31
LUCHTGEVECHT VOOR 2 SPELERS ... 32
DE KEUZE VAN JE BLIKVELD 33
HET KIEZEN VAN JE RAKETTEN 34
DE WAARSCHUWINGSLAMPJES/ VOLGORDE VAN LANDEN 35
AARTSVIJANDEN 36-37
BEHANDEL JE KONAMI-SPEL MET ZORG 38



DE MAGNIFIEKE F-14 TOMCAT

De F-14, ook wel Tomcat genoemd, is een ideaal toestel voor luchtgevechten. Met zijn dodelijke raketten is het de schrik van elke tegenstander.





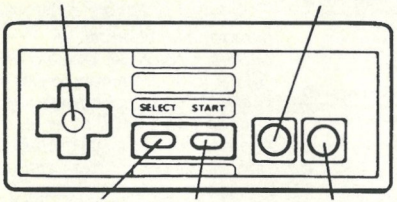
HOE JE HET SPEELT

Omdat de vijand overal op je loert, moet je je F-14 Tomcat met al je vaardigheid door level na level van woeste, zenuwslopende luchtgevechten heen manoevreren.

Aan het begin van ieder level moet je uit een aantal raketten kiezen, waaronder de Phoenix, de Sparrow en de oude getrouwe Sidewinder. Om je te helpen vuur met vuur te bestrijden, krijg je ook de beschikking over het Vulcan snelvuurkanon.

Kies voordat je met je missie begint uit "ONE PLAYER" (één speler), "ONE PLAYER VS. GAME" (één speler tegen de rest) of "TWO PLAYER DOGFIGHT" (luchtgevecht voor twee spelers) en druk daarna op de STARTKNOP.

DE BEDIENINGSORGANEN VAN EEN F-14



STARTKNOP

Druk hierop om je missie te beginnen.

SELECTKNOP

Druk hierop om je missie te kiezen.

A KNOP

Druk hierop om van scherm naar scherm te schakelen en om je raketten uit te kiezen.

Met de A knop regel je ook je snelheid. Houd hem ingedrukt om sneller te gaan. Laat hem los om langzamer te gaan.

N.B.: Hoe lager je snelheid, hoe gemakkelijker het is op een doel te mikken. Als je nabranders voluit worden aangezet, heb je meer kans om een vijand die jou in zijn vizier heeft te ontwijken.

B KNOP

Houd de B knop ingedrukt om je Vulcan kanon af te vuren.

Als je je doel in het vizier krijgt, wordt het automatisch vastgelegd in je boordcomputer (de pijl geeft dat aan). Zodra dat het geval is moet je twee keer op de B knop drukken om één van je raketten af te vuren.

VIERPUNTSDRUKTOETS

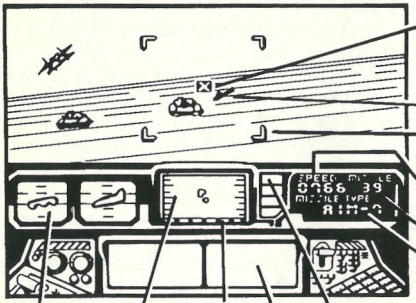
Dit is het besturingssysteem waarmee je de stand van je flappen en je rolroeren regelt. Je kunt er een zeer scherpe bocht, een rol, een looping of een duik mee maken of er je toestel mee op zijn staart zetten.

Speciale functies: Druk twee maal heel snel achter elkaar op de linker- of de rechterkant van de Vierpuntsdruktoets en je komt in een spiraalrol. (Tijdens deze rol kun je niet naar boven, naar beneden, naar links of naar rechts, maar je hebt zo wel meer kans om vijandelijke projectielen te ontwijken.)

Als je midden in een spiraalrol tweemaal achter elkaar op de andere kant van de Vierpuntsdruktoets drukt, ga je de andere kant op draaien en kom je weer in je oorspronkelijke stand.

Op de TOP GUN™ School noemen ze dit: "De dobbelstenen laten rollen".

DE HOOFDMISSIE (JIJ TEGEN DE WERELD!)



Het vizier van je Vulcan kanon *Dit moet pal op het vijandelijke doel gericht zijn om dodelijk effectief te zijn.*

Pijl die aangeeft dat je doel vastligt in de computer

Raketvizieren *De grootte hiervan verandert al naar gelang de raketten die je bij je hebt.*

Snelheid

Resterende raketten

Type raket

Kunstmatige horizon

Schademeter

Gevaarindicatie

Radar *Deze geeft de exacte positie op dat moment aan van vijandelijke strijdkrachten en hun naderende raketten.*

Monitor van je boordcomputer *Werkt als een electronische tweede piloot; geeft instructies en waarschuwingen aan je door.*

Jij bent de enige piloot tegen de vijandelijke Armada die onderweg is naar de laatste grote slag en de ondergang van de wereld. Over een rots in de branding gesproken! Om van deze dag toch nog iets te maken, moet je drie levels vol zware gevechten zien te overleven en te winnen en daarna weer veilig op je basis zien terug te keren (zij het vermoedelijk met heel wat gaten in je toestel).

Schakel in ***LEVEL ÉÉN*** *alle (ik herhaal alle) vijandelijke onderzeeboten uit. Daarna moet je de "Black Jack" bommenwerper die kruisraketten bij zich heeft neerschieten.*

In ***LEVEL TWEE*** *moet je je door een bos vol tanks heenschieten en daarbij Stinger raketten zien te ontwijken, totdat je een superverwoestende "Hind Alpha" helicopter ontdekt en neerschiet.*

Tenslotte moet je in ***LEVEL DRIE*** *door een onweersstorm heenvliegen en tegelijkertijd de laserstralen van een dodelijke satelliet zien te ontwijken. Aan het einde van dit level is het vrijwel zeker met je afgelopen, want dan kom je het vijandelijke "Star Wars" ruimteveer tegen.*

OPMERKING VAN DE ONTWERPERS VAN JE F-14: Zolang je de onderzeeboot, de tank, het bos, de bliksem of de laserstralen op je scherm ziet, kan je geen spiraalrol maken. Dit is veiliger voor de piloot, omdat hierdoor wordt voorkomen dat die buiten westen raakt door de enorme druk van de zwaartekracht.

DUELLEREN MET DE VIJAND

Tijdens deze intensieve luchtoperatie vecht je één tegen één en raket tegen raket met de meest doorgewinterde gevechtspiloten van de computer. Het is jij tegen hen. Iedere keer als je zo'n "ace" neerhaalt maak je promotie.

Maar als een tegenstander jou uit de lucht haalt, krijg je alleen maar het oorlogskruis... postuum natuurlijk!

DE ZEVEN DODELIJKE PILOTEN

Boris "Buzz" Bombzinsky

Gorky Skykovsky

Igor Gregovich

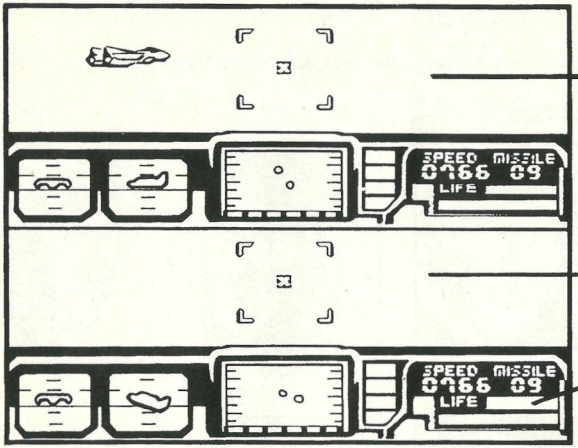
Demitri Jetsky

Bobo Bubushka

Stalin Fortimesky

De onbevreesde leider: Cy Beeria

HET LUCHTGEVECHT VOOR 2 SPELERS



Het gevechts-scherm van Piloot 1

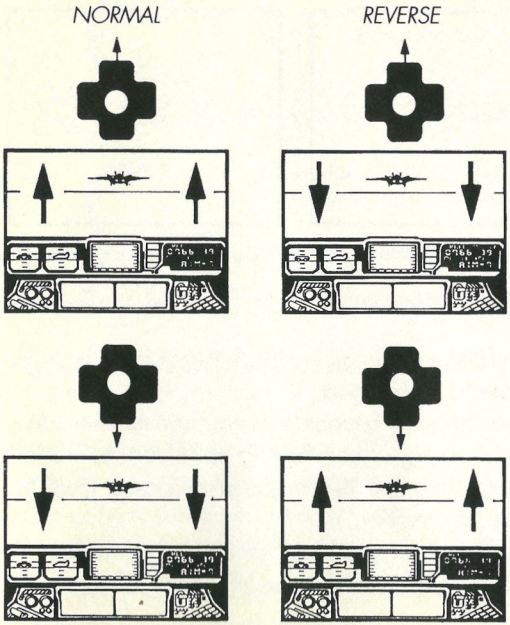
Het gevechts-scherm van Piloot 2

Levensmeter
Om een looping te kunnen maken moet deze op vol staan.

Tijdens deze missie wordt je beste vriend of vriendin plotseling je grootste vijand als je wordt uitgedaagd voor een luchtgevecht waar maar één van jullie tweeën levend uit tevoorschijn kan komen.

Vergeet die leuke herinneringen aan je vliegeropleiding maar, toen je beide tweelingdochters van de admiraal tegelijk had uitgenodigd voor een avondje uit. Want nu is je leven dubbel in gevaar. En de sleutel tot de overwinning is je vaste voornemen om niet alleen te overleven, maar óók om niet voor schut te worden gezet!

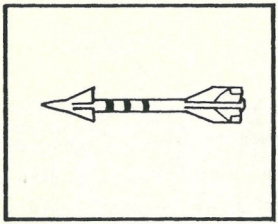
DE KEUZE VAN JE BLIKVELD



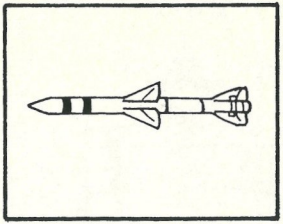
Als het openingskeuzescherm verschijnt, zie je een "mode option". Als je deze kiest, kom je in een scherm waar je je vliegwijze van NORMAL (normaal) in REVERSE (andersom) kunt veranderen. Om die keuze te maken moet je op de linker- of rechterkant van de Vierpuntsdruktoets drukken.

Tegelijkertijd kun je de muziek AAN of UIT zetten door op de SELECTKNOP te drukken.

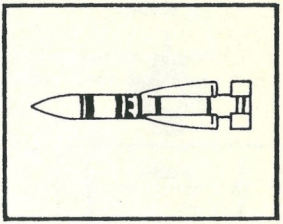
HET KIEZEN VAN JE RAKETTEN



De vertrouwde Sidewinder
Smal raketvizier



De jet-verslindende Sparrow
Middelgroot raketvizier



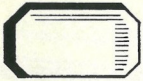
De ongetwijfeld dodelijke Phoenix
Breed raketvizier

Alle doorgewinterde piloten weten dat zij hun belangrijkste beslissingen feitelijk op de grond nemen. Daar kiezen zij onder meer hun raketten uit.

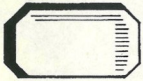
Van die keuze hangt namelijk hun leven af, want bepaalde raketten zijn nu eenmaal het meest effectief tegen bepaalde doelen. En als je gevechtsvliegtuig op het kritieke moment met de verkeerde raketten blijkt te zijn uitgerust... nou ja, dan kun je maar beter meteen naar een notaris gaan om je testament te laten maken.

Druk om je raketten uit te kiezen op de boven- of onderkant van de Vierpuntsdruktoets en daarna op de A knop om de raketten van je keuze aan de vleugels van je F-14 te bevestigen.

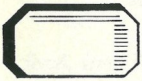
DE WAARSCHUWINGSLAMPJES



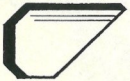
Het Gevaarlampje
Begint te knipperen als er een vijand in zicht komt.



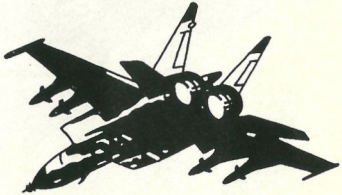
Waarschuwingslampje A
Begint te knipperen als de vijand je in zijn vizier heeft.



Waarschuwingslampje B
Begint te knipperen als je een vijand in je vizier hebt.



Draailampje
Knippert als je een spiraalrol maakt en de zwaartekracht voelbaar wordt.



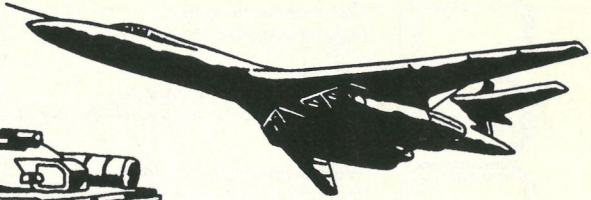
HOE JE JE VLIEGTUIG AAN DE GROND ZET

Tijdens je hoofdmissie en na ieder duel met de vijand moet je terug naar het vliegdekschip en daarop landen om brandstof en nieuwe raketten te laden.

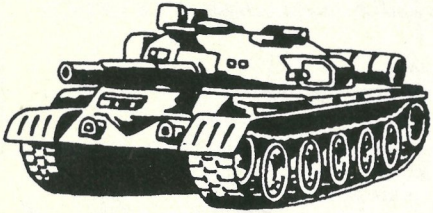
HOE JE LANDT (WAAR JE OP MOET LETTEN)

Om veilig te kunnen landen druk je op de Vierpuntsdruktoets teneinde je vliegtuig in de juiste landingspositie te brengen. Gebruik daarbij ook de A en de B knop om je snelheid aan die op je radar aan te passen. Denk eraan: met de A knop verhoog je je snelheid terwijl je met de B knop je luchtremmen aanzet.

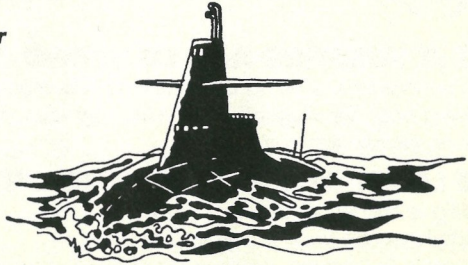
JE AARTSVIJANDEN



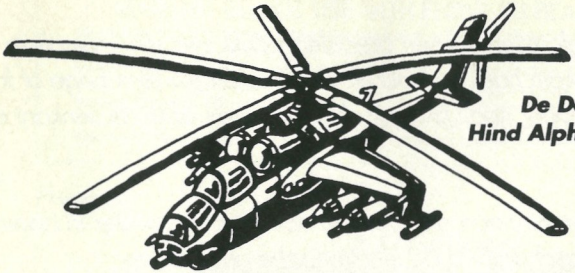
De Black Jack Bommenwerper



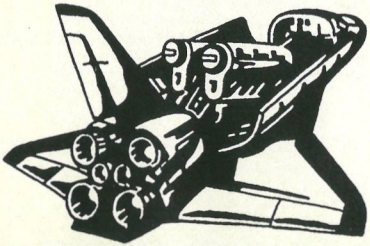
De Misha Plunderaar



De Rode Tij Atoomduikboot



De Dodelijke Hind Alpha Helicopter



Het Star Wars Ruimteveer

Het Vuurstorm-Gevechtsvliegtuig

BEHANDEL JE KONAMI-SPEL MET ZORG

- *Deze Konami spelcassette is een precisieprodukt met zeer complexe electronica. Voorkom harde schokken of stoten en extreem hoge of lage temperaturen. Probeer nooit de cassette te openen of de buitenkant er af te halen.*

- *Raak de contacten niet aan en voorkom dat deze met water in aanraking komen, anders beschadig je de electronische onderdelen.*

- *Let er altijd op dat je NES Control Deck UIT staat als je er een cassette indoet of uithaalt.*

- *Steek nooit je vingers of een metalen voorwerp in de aansluitcontacten, want dat leidt tot storingen en schade.*

English

⚠ WARNING: DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games. Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie;is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Copyright ©1989 Paramount Pictures Corporation.
All Rights Reserved.
TOP GUN is a trademark of Paramount Pictures Corporation.
Konami Authorized User.
Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
Underlying Source Code.
©1991 Konami

Printed in Japan
Imprime au Japon